

Spil virksomheden ind i fremtiden

Tænk hvis din virksomhed var som et spil World of Warcraft, hvor medarbejdere og kunder var begejstrede deltagere, og ingen kunne slippe arbejdsopgaven, fordi den var blevet deres mission. Forleden var den verdenskendte spildesigner og -forsker Jane McGonigal i Danmark, og hun havde et klart budskab: Spil har en enorm kraft, som kan bruges til at styrke virksomhedernes kultur og salgstal.

Gamification ROI

Lad os starte med lidt matematik! Hvis vi definerer gamers som alle der spiller computerspil i mere end en time om dagen, er der i dag mere end en milliard gamers i verden. Med lidt hovedregning bliver resultatet hurtigt, at de tilsammen spiller (meget) mere end 7 milliarder timer om ugen. Hvis man samtidig deler den gængse opfattelse, at computerspil er spild af tid og muligvis fordummende, vil disse tal givetvis virke chokerende.

Omvendt viser tal fra Gallup, at 70 procent af amerikanerne ikke er engagerede i deres arbejde – og globalt er dette tal helt oppe på 81 procent. Gallup vurderer samtidig, at det manglende engagement koster amerikanske virksomheder 450-550 milliarder dollars årligt i tabt arbejdsfortjeneste.

Men hvad nu hvis vi lægger de to regnestykker sammen? Eller rettere, hvad nu hvis det store engagement som gamers over hele verden udviser hver eneste dag kunne kanaliseres over i deres og vores alles arbejdsliv? Det er kongstanken bag begrebet gamification. Og en af de vigtigste fortalere for gamification er netop Jane McGonigal, som forleden holdt foredrag ved IT Universitetet i København.

Jane McGonigal er fortaler for spil og for at anvende spildesign til at tackle udfordringer og problemer i den virkelige verden. Spil engagerer os med masser af positive oplevelser, og som konsekvens heraf gør spil os mere kreative og vedholdende. Vi bør derfor overveje, hvordan spildesign kan berige vores liv og ikke mindst kombineres med vores arbejdsliv. I denne optik er det modsatte af arbejde ikke fritid; det er leg! Med en mere legende tilgang til arbejdslivet og dets mange opgaver kan vi frigive en masse energi og skabe den form for engagement, som blandt andre Gallup har vist, at mange medarbejdere mangler.

Positive følelser løser opgaver

Spil skaber engagement, fordi de aktiverer hele følelsesregistret, og dermed bliver spilleren potentielt god til at bruge mange forskellige sider af sig selv til at løse problemer i virkelighedens verden. Jane McGonigal viste i sin præsentation en række fantastiske nærbilleder af ansigter som gjorde det helt klart for publikum, hvor intenst spillerne gribes af spillet.

"Spillernes positive engagement vil tiltrække andre mennesker, og dermed hjælpe dem med at skabe netværk. Samtidig bliver de mere vedholdende, fordi deres erfaring fra spillene fortæller dem, at man ikke skal give op, og det er væsentlige erfaringer, som er anvendelige i arbejdslivet."

Super power

En anden interessant spilkompetence er evnen til at aktivere sit netværk og samle hjælp til at tackle en opgave. Og netop her gemmer sig en enorm force, en 'super power', som Jane McGonigal fremhævede har en væsentlig erhvervs- og samfundsmæssig værdi. Som eksempel nævnte Jane en lokal byhave som ikke blev passet ordentligt, fordi ingen prioriterede at tage forbi for at luge og vande. Men problemerne forsvandt som dug for solen, da organiseringen af arbejdet blev lavet om til et spil, og samtidig blev grunden lagt til Groundcrew; en app som i dag bruges af sociale virksomheder og organisationer til at mobilisere arbejdskraft og organisere deres arbejde.

Jane McGonigal fremhævede samtidig spillet Foldit (<http://fold.it/portal/>); et computerspil, hvor spillerne bidrager til vigtig videnskabelig forskning. Her løste amatører på 10 dage en alvorlig problemstilling, som professionelle videnskabsmænd havde kæmpet med i over ti år. Computerspillerne fandt gennem deres deltagelse i spillet hemmeligheden bag strukturen på et vigtigt protein hos et HIV-lignende virus; et godt eksempel på, hvor meget man kan udrette med computerspil og et dedikeret community af spillere, og samtidig et tegn på, at Jane McGonigals vision om, at en gamer en dag skal vinde en Nobelpris, måske ikke er helt hen i vejret.

Spil computerspil

Konferencedeltagerne var meget fascinerede af Jane McGonigal og hendes mange forslag til, hvordan virksomheder kan bruge elementer fra spil til at skabe innovation og udvikling. På spørgsmål fra salen om, hvordan man motiverer virksomhedsledere til at prioritere dette område, svarede hun, at det er vigtigt, at ledelsen forstår, at spil kan skabe et ekstremt engagement. En virksomhed kan dermed opnå store resultater på meget kort tid, fordi man kan involvere og motivere mange mennesker på én gang. Som eksempel nævnte hun en international virksomhed, som havde udviklet en fælles platform for alle medarbejdere i alle dele af verden.

Derfor var hendes opfordring klar til dem, som endnu ikke spiller: Kom i gang, så I får indsigt i de mekanismer og oplevelser, der knytter sig til denne måde at skabe vækst på.

Og så var det Game Over. Men et nyt spil er klar til at begynde i danske virksomheder med mod på innovation og på at skabe resultater med nye teknologier og tanker.

FAKTA

Jane McGonigal er pioner inden for gamification; det vil sige anvendelsen af spildesign og spillemekanismer i den virkelige verden. Hun er forfatter til bestselleren "Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World", og har blandt meget andet modtaget anerkendelse som/for...

"10 Most Powerful Women to Watch" Forbes (2014)

"10 Best Keynote Speakers in the World" Fora TV (2013)

"Young Global Leader" World Economic Forum (2012)

"10 Breakthrough Ideas in Science" New York Times (2011)

"20 Most Inspiring Women in the World" Oprah Winfrey (2010)

"Top Ten Innovators to Watch" Business Week (2009)

Se mere på Jane McGonigals hjemmeside: <http://janemcgonigal.com/>

Seminaret i november 2013 var arrangeret af Innovationsnetværket Livsstil – Bolig & Beklædning i partnerskab med Visuel Vækst og Dansk Erhverv.

Der arbejdes aktuelt med gaming målrettet små og mellemstore danske virksomheder; blandt andet i projektet Digital Map of the Future / Læs mere her: <http://innonetlifestyle.com/blog/portfolio-type/digital-map-of-the-future/>